

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
をお持ちのキミは、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 〈SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ〉
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



〈SEGA MARK III〉

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



●カード用スロット

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000 シリーズ



SG-1000



SG-1000 II



SEGA MARK III



上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込もう。

SEGA®

ドロール™

DROL™

ゲームの遊び方

1 人用



この商品は、ブローダーバンドの許諾を得て製造したものです。

操作方法

☆キーボード（SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ + SK-1100）で遊ぶ場合☆



HOME CLR INS DEL

スタート・ボタン
ショット・ボタン

ドロールを動かす



☆ジョイスティック (SJ-150 SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合☆

SJ-150



- ①スタート・ボタン
ショット・ボタン

SJ-200



- ②ドロールを動かす



SJ-300



☆遊^{あそ}び^{かた}方☆

すぐ、行動^{こうどう}のキミへ！

★ゲーム^{しぐてき}の目的★

ロボットのドロールを操作^{さつさ}して、迷路^{めいろう}の中の、メリーとワニくん、ジョンとトカゲくん、そして、ママを救出^{きうしゅ}しよう！

★GAME OVER^{ゲーム オーバー}★

ドロールは、5人^{ごにん}でゲームスタート。ドロールがいなくなると、GAME OVER。

(ドロールは、ラウンドをクリアするごとに1人^{ひとり}増える)。

★スタートのしかた★

スタート・ボタン^おを押す。ドロールの誕生^{たんじ}だ！



ドロールのカプセル





迷路の全体図——7ページをみる。

(ドロールと敵の位置がわかる。)

残りの
ドロールの
数



上下に通じる抜け穴 (飛び上がる、飛び降りるの操作で、
口が開く。)

SCORE (キミのスコア)

HIScore (ハイスコア)

★ドロールの動かし方★



ショット・ボタン

(カラフルな色のピッピビ)
(弾を発射できる。)

上下

(ロケット噴射で飛び上がったり、
飛び降りたりできる。
上下に通じる抜け穴も通り抜けら
れる。)

左右

(右に左に体の向きを変えて、動き
回れる。)

★迷 路★

このゲームの舞台は、地底に広がる魔界の迷路。だから、画面上に映し出されるのは迷路の一部。画面上の“迷路の全体図”がたよりだ。これで、ドロールと敵の位置を確認しながら、ゲームを進めていこう。

導入魔界



中間魔界



最終魔界



★パターン、ラウンド★

○パターンは、導入魔界、中間魔界、そして、最終魔界の3パターン。

○導入魔界からメリーとワニくん、中間魔界からジョンとトカゲくん、最終魔界からママを救い出すと、ラウンドクリアで、この物語はハッピーエンド。

○しかし、ゲームの方は、キミが電源を切るまで永久に続き、どんどんむずかしくなっていく。

★ボーナス点★

○1つのラウンドをクリアすると……1,000点

○また、ラウンドクリアでドロールが1人増える。

ちょっと、^{オモシロ}考えたいキミへ／

★ドロール^{カマンチ}誕生／★



カプセルがビョンビョ
ンとはねたら……



ドロールの^{カマンチ}誕生だ／

魔法^{まほう}にかけられて風船^{ふうせん}を追い続けるメリー、おもちゃのヘリコプターを遊ぶ^{あそぶ}ジョン、そして、ペットのワニ^{わに}くんとトカゲ^{とが}くんを救い^{すく}出^だそう。最後に、ママ^{ママ}を助けたら、涙^{なみだ}、涙^{なみだ}の親子対面^{おやこたいめん}のシーンだよ。

★ “^{どつぱん ま かい}導入魔界”

メリーとワニくんを^{すく}救い^だ出そうノ★



風船を^{びっぴ}ビッビッ^び弾で^き割って、^{たちど}立ち止まったメリーに^{てい}体^あ当たり。ワニくんも^{てい}体^あ当たりで^{すく}救出。

つぎ
★次は、“中間魔界”、

ジョンとトカゲくんの救出だ！★



ヘリコプターをビッビッビ弾で撃って、立ち止まったジョンに体当たり。トカゲくんも体当たりで救出しよう。

★そして、“最終魔界”、
いよいよ、ママを救出ノ★



迷路の一番下に捕われているママに体当たりして助け出したら……

キミ、つまり、ドロールの永い闘いの終わりだノ

★ついに、感動の親子の対面シーンだノ★

待ちに待った親子の対面シーン。

ここで、ほっと一息。



●おめでとう。

ヒーローになるのは、大変だねダ

！ラウンド、クリアだ。

メッセージは、ラウンドによって変わる。新しく現われるメッセージをエネルギーに、次々とラウンドをクリアしていこう。

☆ “ドロール” ストーリー とう 登



ドロール

○悪い魔女にさらわれた大切な友達、メリーとワニくん、ジョンとトカゲくん、そして、ママを救いに、不気味な魔界へ飛び込む勇敢なロボット。

○トコトコ歩いたり、フワッと飛び回ったりしながら、ビッビッビ弾で、じゃまする化け物達をやっつける。

場人物紹介☆パート I

—ドロールが救出する家族—



メリー 300点

- 魔法に魔法をかけられ、風船の後を追って、迷路をさまよう少女。
- 風船を撃つと、メリーの動きは止まる。
- 体当たりすると救出できる。
- 導入魔界に捕われている。

風 船 100点



ジョン 300点

- 魔法の魔法で、おもちゃのヘリコプターの後を追って、迷路をさまよう少年。
 - ヘリコプターを撃つと、ジョンの動きは止まる。
 - 体当たりすると救出できる。
 - 中間魔界に捕われている。
- ヘリコプター 100点

☆ “ドロール” ストーリー どう 登



ミニジェットをつけた
ワニくん

(メリーのペット)

スピードアップ、ダウンしながら、迷路の中を飛び回る。
たふ 体当たりすると救出できる。



ミニジェットをつけた
トカゲくん

(ジョンのペット)

迷路の中を飛び回る。



メリーとジョンの
ママ

最終魔界の一番下の階
に捕われている。

体当たりすると救出で
きる。

場人物紹介☆パート II

—魔界の迷路の化け物達だノ—

魔界は、次の3つのエリアに分かれている。

(の数字は、キミ自身で発見しよう。)

導入魔界



サンリ 35点

○体の下の方に弾を当てると、やっつけられる。

○スコアが点を超えると、ジャンプして白い毒液を1滴吐きかける。

○毒液でドロールはやられる。



空飛ぶ七面鳥
ソラン

飛び上がって、合計発の弾を命中させると、こんがり焼けた七面鳥に変身。



体当たりすると、500点

☆ “ドロール” ストーリー どう 登

しゅ かん まが い 中間魔界



あし せい ぶつ てん
性 物 35点

- 体からだの下したの方ほうに弾たまを当あてて
やっつけよう。
- スコアが 点てんをこえ
ると、ジャンプしてカミナ
リを落おとす。
- カミナリでドロールはや
られる。



あし かい てん
鬼 100点

- 立たち止どまったり、ジャン
プしたり、左ひだり右みぎをキョロ
キョロする。
- ワープして床とこをすり抜ぬけ
たりしながら、ドロール
をしつこく追おいかける。
- 鬼かいがジャンプしたときに
弾たまを当あてると、やっつけ
られる。

場人物紹介☆パート III



磁石

- 迷路の各階を上へ下へフワフワ動く。すいつかれると、その方向に弾が撃てなくなる。
- しかし、1つ上や下の階へ移動すると、磁石は自動的にはずれる。
- ビッビッビ弾で破壊できない強敵だ。

☆ “ドロール” ストーリー とう 登

最終魔界



毒 蛇 35点

- 体の上の方に弾を当てて
やっつけよう。
- サソリと同じで、スコア
が 点をこえると、ジ
ャンプして白い毒液を1
滴吐きかける。
- 毒液でドロールはやられ
る。



人喰い花

- 迷路の地下3階の抜け穴
に降りようとする、人
喰い花が下から襲いかか
る。
- 人喰い花がどの抜け穴か
ら襲ってくるかは決まっ
ていない。
要注意だ！

場人物紹介☆パートⅣ



ナイフ



ナイフ



まわす 矢
回転する矢



まわす 斧
回転する斧

飛んでくる高さは3種類。ラウンドが進むと、スピードアップ、またはスピードダウンする。特に、回転する斧は得点がないうえに、一番激しく攻撃してくる、手ごわい敵。他は、各100点。とにかく、油断は禁物だ！

“ドロール”ストーリー



どうじょうじん ぶつしょうかい

登場人物紹介



パート V



スライム

緑色のスライム

○2ラウンドの導入魔界から現われる。

○床の上を猛スピードで左右に移動する。

○破壊できないので、飛び上がって避けるしかない。



UFO

○ドロールに向けて、弾を4発撃って退散する。

○破壊できない。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

○たくさん登場する敵の動きや攻撃法をマスターすること。敵の動きは、ドロールよりずうーと速いぞ！

○目の前の敵のすばやい攻撃をかわしながら、“迷路の全体図”で全体の動きを知っておく技が大切だよ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要です。
※カードを直接、本体に差し込まないでください。

—— 正しくお使いいただくために ——
ぬらさない

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、



大きらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で濡らせた柔らかい布で軽くふいてく
ださい。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック

☆ SCOREBOOK ☆

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

G-5051

セガ マイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。

4枚以上集めるとカードホルダーがもらえます。

くわしくは販売店に掲示いたします。

セガ マイカード応募券



株式会社
本

セガ・エンタープライゼス

社 東京都大田区羽田 1-2-12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問い合わせ: 本社消費者サービス課